WARHAMMER 40,000

CODEX

CULTOS GENESTEALER

- CARTAS DE UNIDADES -

INSTRUCCIONES

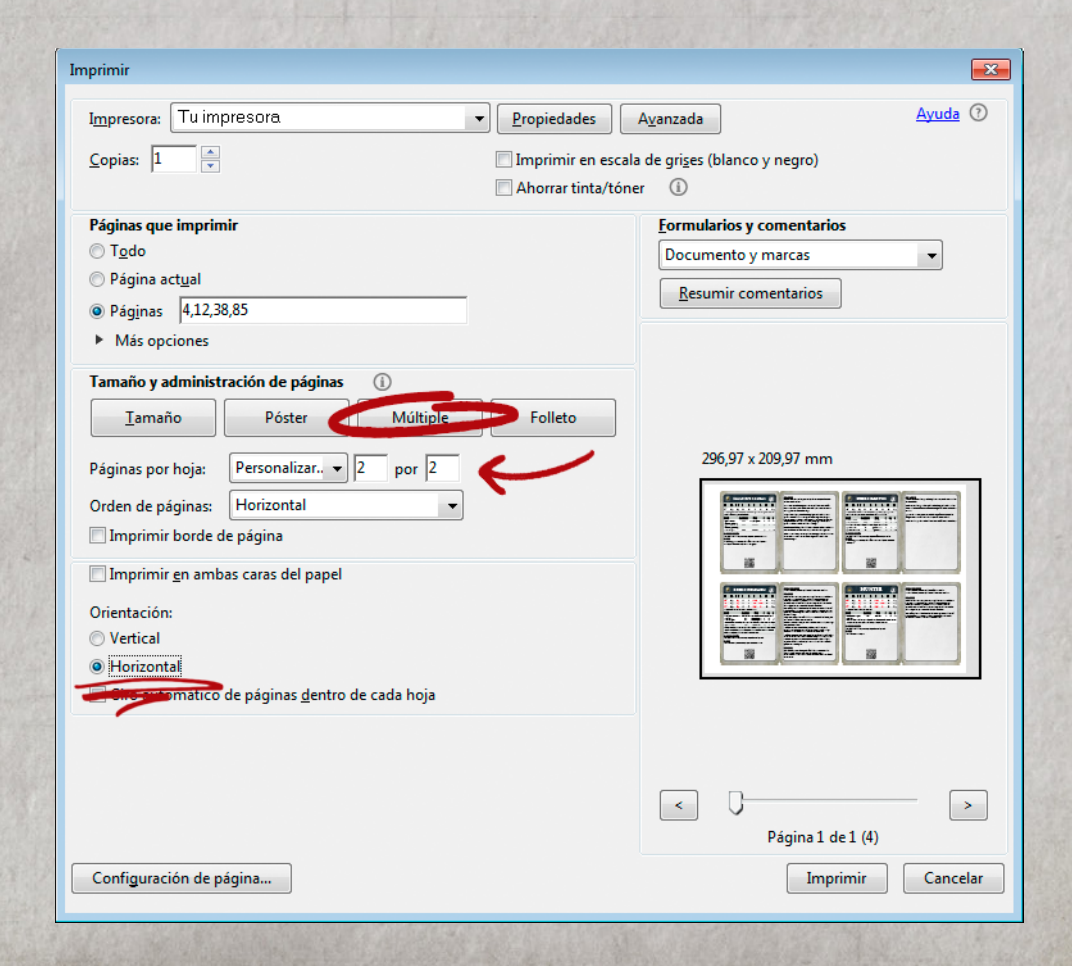
Este documento contiene todo lo necesario para imprimir las cartas de unidades correspondientes al Codex: Cultos Genestealer. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

Las cartas están diseñadas para poder imprimir cuatro diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el modo narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no muestran el valor en puntos de la miniatura, tan sólo sus Puntos de Poder.
Del mismo modo, el equipo o armamento que se muestra en estas cartas, es el que viene de base con la miniatura; cualquier equipo que se considere "opcional" se representará mediante las cartas que podrás encontrar en el volumen "Codex: Cultos Genestealer - Cartas de Equipo".

El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así cartas de tamaño "Poker" o "Magic". Pero eres libre de imprimirlas a tu gusto, por ejemplo, en tamaño cuartilla. También puedes optar por no doblarlas, y tener una ficha con todas las características de la miniatura en una misma cara. En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada carta de unidad, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué unidades (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



GLOSARIO

SPANGLISH	CASTELLANO
PATRIARCH	PATRIARCA
ACOLYTE ICONWARD	ACÓLITO GUARDAICONOS
ABOMINANT	ABOMINANTE
JACKAL ALPHUS	CHACAL ALPHUS
ACOLYTE HYBRIDS	HÍBRIDOS ACÓLITOS
NEOPHYTE HYBRIDS	HÍBRIDOS NEÓFITOS
BROOD BROTHERS INFANTRY SQUAD	ESCUADRA DE INFANTERÍA DE HERMANOS DE PROGENIE
HYBRID METAMORPHS	HÍBRIDOS METAMORFOS
ABERRANTS	ABERRANTES
PURESTRAIN GENESTEALERS	GENESTEALERS PUROS
KELEMORPH	KELEMORFO
ACHILLES RIDGERUNNERS	CRUZACRESTAS ACHILLES
ATALAN JACKALS	CHACALES ATALANOS
CULT ARMOURED SENTINEL	SENTINEL BLINDADO DEL CULTO
CULT SCOUT SENTINELS	SENTINEL EXPLORADOR DEL CULTO
CULT LEMAN RUSS	LEMAN RUSS DEL CULTO
BROOD BROTHERS HEAVY WEAPONS SQUAD	DOTACIÓN DE ARMAS PESADAS DEL CULTO
GOLIATH ROCKGRINDER	MUELERROCAS GOLIATH
GOLIATH TRUCK	CAMIÓN GOLIATH
CULT CHIMERA	CHIMERA DEL CULTO
TECTONIC FRAGDRILL	TALADRADORA TECTÓNICA

ÍNDICE

CUARTEL GENERAL

TROPAS DE LÍNEA

ÉLITE

ATAQUE RÁPIDO

APOYO PESADO

TRANSPORTES

FORTIFICACIONES

MAQUETADO Y REVISADO POR:



Jordi Arias García
José Carpio
Rubén Farraces
Vicius





PATRIARCA



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Patriarca	8"	2+	5+	6	5	6	6	10	4+
Familiar	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Equipo: Garras Aceradas Monstruosas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 2 Familiares (**+1 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	1D3

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -6 y Daño 3.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES (PATRIARCA)

PERSONAJE, INFANTERÍA, GENESTEALER, PSÍQUICO, PATRIARCA

CLAVES (FAMILIAR)

INFANTERÍA, FAMILIAR



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Telepatía de progenie: Suma 1 a las tiradas para impactar realizadas en la Fase de Combate por unidades **GENESTEALER <CULTO>** a 6" o menos de cualquier miniatura **PATRIARCA <CULTO>** amiga.

Ídolo viviente: Las unidades **<CULTO>** y **HERMANOS DE PROGENIE** superan automáticamente los Chequeos de Moral mientras estén a a 6" o menos de cualquier miniatura **PATRIARCA <CULTO>** amiga.

Reflejos veloces: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Rápido y letal: Esta miniatura puede cargar incluso si ha Avanzado este turno.

Familiares: Si un Patriarca está acompañado por cualquier Familiar, una vez por partida, al final de la Fase Psíquica propia, sus Familiares podrán darle más poder. Si lo hacen, el Patriarca puede intentar manifestar otro poder psíquico adicional.

Cuando tires para herir a esta unidad, tira por la Resistencia del Patriarca mientras esté en el campo de batalla. La muerte de un Familiar es ignorada a efectos de Chequeos de Moral. Se considera que los Familiares tienen la clave **PERSONAJE** a efectos de ataques a distancia.

PSIQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada Fase Psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada Fase Psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Progenie (pág. 73).



MAGUS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Magus	6”	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Familiar	6”	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Equipo: Pistola Automática, Cuchillo de Cultista y Bastón Psíquico.

Miniaturas Adicionales: Hasta 2 Familiares (**+1 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Cuchillo de Cultista	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					
Bastón Psíquico	Combate	Combate	+2	-1	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES (MAGUS)

PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, MAGUS

CLAVES (FAMILIAR)

INFANTERÍA, FAMILIAR



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Líder espiritual: Las unidades **<CULTO>** (que no sea **PSÍQUICO**) a 6” o menos de cualquier miniatura **MAGUS <CULTO>** amiga al inicio de la Fase Psíquica de tu oponente puede intentar negar un poder psíquico manifestado a 12” o menos de ellas durante esa fase como si también fuesen **PSÍQUICO**. Mide la distancia desde cualquier miniatura de la unidad.

Familiares: Si un Magus está acompañado por cualquier Familiar, una vez por partida, al final de la Fase Psíquica propia, sus Familiares podrán darle más poder. Si lo hacen, el Magus puede intentar manifestar otro poder psíquico adicional.

Cuando tires para herir a esta unidad, tira por la Resistencia del Magus mientras esté en el campo de batalla. La muerte de un Familiar es ignorada a efectos de Chequeos de Moral. Se considera que los Familiares tienen la clave **PERSONAJE** a efectos de ataques a distancia.

PSIQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada Fase Psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada Fase Psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Mente Progenie (pág. 73).



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	2+	3+	4	3	5	4	9	5+

Equipo: Pistola de Agujas, Espada Ósea, Inyector de Toxinas y Cargas Explosivas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola de Agujas	12”	Pistola 1	1	0	1D3
*Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades **VEHÍCULO** y **TITÁNICO**.*					
Espada Ósea	Combate	Combate	Port.	-2	1
Inyector de Toxinas	Combate	Combate	Port.	-1	1
*Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades **VEHÍCULO** y **TITÁNICO**. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.*					
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PRIMUS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Demagogo del culto: Suma 1 a las tiradas para impactar realizadas en la Fase de Combate por unidades **<CULTO>** a 6” o menos de cualquier miniatura **PRIMUS <CULTO>** amiga.

Estratega meticuloso: Cuando despliegues a esta miniatura en el campo de batalla, elige una unidad enemiga presente en la mesa. Repite las tiradas para herir de 1 por los ataques realizados contra esa unidad enemiga por unidades **<CULTO>** amigas a 6” o menos de esta miniatura y que tengan la habilidad Emboscada del culto.



ACÓLITO GUARDAICONOS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	3+	4	3	4	4	8	5+

Equipo: Pistola Automática, Garras Aceradas y Cargas Explosivas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, ACÓLITO GUARDAICONOS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Nexo de devoción: Las miniaturas **INFANTERÍA** o **MOTORISTA <CULTO>** (que no sean **ABERRANTE**) a 6” o menos de cualquier miniatura **ACÓLITO GUARDAICONOS <CULTO>** amiga que pierdan una herida tiran 1D6; con un resultado de 6 la herida no se pierde.

Estandarte sagrado del culto: Puedes repetir los Chequeos de Moral de las unidades **<CULTO>** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

Devoción bestial: Repite los resultados de 1 en las tiradas de Vigor bestial de las miniaturas en unidades **ABERRANTE <CULTO>** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

ABOMINANTE

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	3+	6+	6	5	5	3	8	5+

Equipo: Garras Aceradas y Almádena de Energía. Su Familiar Gusanomental, Garras de Familiar.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras de Familiar	Combate	Combate	4	0	1
Cuando una miniatura con un Familiar Gusanomental combate, puede hacer 2 ataques adicionales con esta arma.					
Almádena de Energía	Combate	Combate	x2	-3	1D6
Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar. Las tiradas de daño con resultado 1 o 2 cuentan como 3.					
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, ABERRANTE, ABOMINANTE



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3" o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Vigor bestial: Cuando se inflige daño a esta miniatura, reduce la característica de Daño del ataque en 1, hasta un mínimo de 1. Además, cada vez que pierda una herida tira 1D6; con 5+ la herida no se pierde.

Carne regenerativa: Al inicio de cada uno de tus turnos, esta miniatura recupera 1D3 heridas perdidas.

El elegido: Cada resultado sin modificar de 6 en las tiradas para impactar realizadas en la Fase de Combate por unidades **ABERRANTE <CULTO>** amigas 6" o menos de esta miniatura causa dos impactos en vez de uno.

Familiar Gusanomental: Resta 1 a los Chequeos Psíquicos realizados por **PSÍQUICOS** a 12" o menos de cualquier **ABOMINANTE** enemigo. Los **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS** son inmunes.



CHACAL ALPHUS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
14”	3+	2+	3	4	5	3	8	5+

Equipo: Rifle de Francotirador Chacal, Pistola Automática y Cargas Explosivas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Rifle de Francotirador Chacal	36”	Pesada 1	4	-2	1D3
Cada vez que elijas un objetivo para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Por cada 6+ para herir, esta arma inflige una herida mortal adicional al daño normal.					
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

MOTORISTA, PERSONAJE, CHACAL ALPHUS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Escolta hábil: Resta 1 a todas las tiradas para impactar en la Fase de Disparo que tengan como blanco a esta miniatura.

Objetivo prioritario avistado: Al inicio de la Fase de Disparo, elige una unidad enemiga visible a 36” de esta miniatura. Hasta el final de esa fase, suma 1 a las tiradas para impactar realizadas por unidades **<CULTO>** amigas a 6” o menos de esta miniatura, o a 12” o menos para las unidades **MOTORISTA <CULTO>** amigas. Una unidad enemiga sólo puede ser objetivo de esta habilidad una vez por fase.



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Acólito	6”	3+	4+	4	3	1	2	7	5+
Líder	6”	3+	4+	4	3	1	3	8	5+

Composición: 1 Líder Acólito y 4 Híbridos Acólitos.

Equipo: Pistola Automática, Cuchillo de Cultista, Garras Aceradas y Cargas Explosivas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Híbridos Acólitos adicionales (**+3 P. P.**), o hasta 10 Híbridos Acólitos adicionales (**+6 P. P.**), o hasta 15 Híbridos Acólitos adicionales (**+8 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Cuchillo de Cultista	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

INFANTERÍA, HÍBRIDOS ACÓLITOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar la **Pistola Automática** por una **Pistola Lanzallamas**.
- Un Híbrido Acólito puede llevar un **Icono del Culto**.
- Por cada 5 miniaturas en la unidad, hasta dos Híbridos Acólitos pueden cambiar sus **Cuchillos de Cultista** y **Garras Aceradas** por un **Taladro Pesado de Roca**, una **Cizalla Pesada de Roca**, una **Sierra Pesada de Roca** o una **Carga de Demolición**.
- El Líder Acólito puede cambiar el **Cuchillo de Cultista** por una **Espada Ósea**.
- El Líder Acólito puede cambiar el **Cuchillo de Cultista** y la **Pistola Automática** por un **Látigo Orgánico** y una **Espada Ósea**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Icono del Culto: Repite las tiradas de 1 para impactar realizadas en la Fase de Combate por esta unidad mientras haya una miniatura con un Icono del Culto en ella.



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Neófito	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Líder	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+

Composición: 1 Líder Neófito y 9 Híbridos Neófitos.

Equipo: Rifle Automático, Pistola Automática y Cargas Explosivas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 10 Híbridos Neófitos adicionales (**+2 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12"	Pistola 1	3	0	1
Rifle Automático	24"	Fuego rápido 1	3	0	1
Cargas Explosivas	6"	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

INFANTERÍA, HÍBRIDOS NEÓFITOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier Híbrido Neófito puede cambiar el **Rifle Automático** por una **Escopeta**.
- Un Híbrido Neófito puede llevar un **Icono del Culto**.
- Hasta dos Híbridos Neófitos pueden cambiar sus **Rifles Automáticos** por un objeto de lista de *Armas Especiales*.
- Hasta dos Híbridos Neófitos pueden cambiar sus **Rifles Automáticos** por un objeto de lista de *Armas Pesadas de Minería*.
- El Líder Neófito puede cambiar el **Rifle Automático** y la **Pistola Automática** por un objeto de lista de *Pistolas* y por un objeto de lista de *Armas de Combate*.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3" o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Icono del Culto: Repite las tiradas de 1 para impactar realizadas en la Fase de Combate por esta unidad mientras haya una miniatura con un Icono del Culto en ella.

ESCUADRA DE INFANTERÍA DE HERMANOS DE PROGENIE

3 PODER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Hermano de Progenie	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Líder	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Equipo de Armas	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Composición: 1 Líder Hermano de Progenie y 9 Hermanos de Progenie.

Equipo: Rifle Láser y Granadas Frag. El Líder, Pistola Láser, Espada Sierra y Granadas Frag. El Equipo de Armas Pesadas, un objeto de la lista de *Armas Pesadas.*

Miniaturas adicionales: Hasta 10 Hermanos de Progenie adicionales (**+2 P. P.**). 2 Hermanos de Progenie pueden formar un único Equipo de Armas Pesadas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Rifle Láser	24"	Fuego rápido 1	3	0	1
Pistola Láser	12"	Pistola 1	3	0	1
Espada Sierra	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

INFANTERÍA, ESCUADRA DE INFANTERÍA DE HERMANOS DE PROGENIE



OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta dos Hermanos de Progenie pueden cambiar sus **Rifles Láser** tanto por un **Lanzallamas** como por un **Lanzagranadas**.
- Un Hermano de Progenie puede llevar un **Vocoemisor del Culto**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3" o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Vocoemisor del Culto: Puedes repetir los Chequeos de Moral de esta unidad mientras haya una miniatura con un Vocoemisor del Culto en ella.



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Metamorfo	6”	3+	4+	4	3	1	3	7	5+
Líder	6”	3+	4+	4	3	1	4	8	5+

Composición: 1 Líder Metamorfo y 4 Híbridos Metamorfos.

Equipo: Pistola Automática, Garra de Metamorfo, Garras Aceradas y Cargas Explosivas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Híbridos Metamorfos adicionales (**+3 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Garra de Metamorfo	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate. Suma 1 a las tiradas para impactar con esta arma.					
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

INFANTERÍA, HÍBRIDOS METAMORFOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar sus **Garras Aceradas** por una **Garra de Metamorfo**.
- Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar sus **Garras Aceradas** y **Garra de Metamorfo** por un **Látigo de Metamorfo** y **Garras Aceradas**.
- Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar sus **Garras Aceradas** y **Garra de Metamorfo** por una **Pinza de Metamorfo**.
- Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar la **Pistola Automática** por una **Pistola Lanzallamas**.
- El Líder Metamorfo puede tener una **Espada Ósea**.
- Un Híbrido Metamorfo puede llevar un **Icono del Culto**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Icono del Culto: Repite las tiradas de 1 para impactar realizadas en la Fase de Combate por esta unidad mientras haya una miniatura con un Icono del Culto en ella.



ABERRANTES



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Aberrante	6”	3+	6+	5	4	2	2	7	5+
Hipermorfo	6”	3+	6+	5	4	2	3	7	5+

Composición: 5 Aberrantes.

Equipo: Garras Aceradas y Martillo de Energía Pesado o Pico de Energía. El Hipermorfo, Garras Aceradas, Cola de Hipermorfo y Martillo de Energía Pesado o Arma Improvisada Pesada.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Aberrantes adicionales (**+7 P. P.**). Por cada 5 miniaturas, 1 Hipermorfo puede sustituir a 1 Aberrante.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					
Martillo Energía Pes.	Combate	Combate	x2	-3	3
Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.					
Pico de Energía	Combate	Combate	Port.	-2	1D3
Cuando el portador combate con esta arma y con Garras Aceradas, haz 1 ataque adicional con las Garras Aceradas.					
Cola de Hipermorfo	Combate	Combate	Port.	-1	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					
Arma Impro. Pesada	Combate	Combate	x2	-1	2
Haz 2 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma, en vez de 1.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

INFANTERÍA, ABERRANTES



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Vigor bestial: Cuando se inflige daño a una miniatura de esta unidad, reduce la característica de Daño del ataque en 1, hasta un mínimo de 1. Además, cada vez que esa miniatura pierda una herida tira 1D6; con 5+ la herida no se pierde.



GENESTEALERS PUROS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	-	4	4	1	3	9	5+

Composición: 5 Genestealers Puros.

Equipo: Garras Aceradas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 5 Genestealers Puros adicionales (**+4 P. P.**), o hasta 10 Genestealers Puros adicionales (**+8 P. P.**), o hasta 15 Genestealers Puros adicionales (**+12 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

INFANTERÍA, GENESTEALER, GENESTEALERS PUROS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede tener **Garras de Purasangre.**

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Reflejos veloces: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

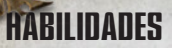
Rápido y letal: Las miniaturas de esta unidad pueden cargar incluso si han Avanzado este turno.

Torbellino de garras: Suma 1 a la característica de Ataques de las miniaturas de esta unidad mientras haya 10 o más miniaturas en la unidad.



CLAMAVUS





3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+

Equipo: Pistola Automática.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12"	Pistola 1	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, CLAMAVUS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3" o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Proclamador de saludos: Suma 1 a la característica de Liderazgo de las unidades **<CULTO>** a 6" o menos de cualquier miniatura **CLAMAVUS <CULTO>** amiga. Además, suma 1 a las tiradas para Avanzar y cargar de las unidades **<CULTO>** a 6" o menos de cualquier miniatura **CLAMAVUS <CULTO>** amiga cuando se hagan las tiradas.

Sistema interferidor: Las unidades enemigas que se desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no podrán hacerlo a 12" o menos de esta unidad. Además, al inicio de tu Fase de Disparo, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de cualquier **CLAMAVUS** de tu ejército; con un 6, la unidad enemiga sufrirá 1 herida mortal.



LOCUS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	2+	3+	4	3	4	4	8	5+

Equipo: Filos de Locus y Cola de Hipermorfo.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Filos de Locus	Combate	Combate	Port.	-3	1
La característica de Daño de esta arma es 2 si el portador ha hecho un movimiento de carga, le han cargado o ha realizado una Intervención heroica este turno.					
Cola de Hipermorfo	Combate	Combate	Port.	-1	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, LOCUS



HABILIDADES

Emboscada del culto, Lealtad incuestionable: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Guardaespaldas incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** (que no sea un **LOCUS**) pierda una herida a 3” o menos de cualquier **LOCUS <CULTO>** amigo, puedes elegir uno de esos **LOCUS** para usar esta habilidad en vez de usar la habilidad Lealtad incuestionable. Si lo haces, tira 1D6; con un 2+ el personaje no sufre daño pero la miniatura elegida sufre 1 herida mortal (que no puede ser prevenida por la habilidad Lealtad incuestionable). Con un 1, el personaje original sufre el daño de la manera habitual.

Vara de Neurotrauma: Resta 1 a la característica de Liderazgo de las unidades enemigas que estén a 6” o menos de cualquier miniatura **LOCUS**.

Esquiva veloz: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Golpe súbito: En la Fase de Carga, si esta miniatura está a 6” de cualquier unidad enemiga después de que tu oponente haya completado todos sus movimientos de carga, podrá realizar una Intervención heroica. Esta miniatura puede mover 6” cuando haga una Intervención heroica y puede elegir mover hasta el **PERSONAJE** más cercano a 6” en vez de a la miniatura más cercana.

Golpe veloz: Esta miniatura siempre combate primero en la Fase de Combate, incluso si no ha cargado. Si combate contra unidades enemigas que han cargado o que tengan habilidades similares, entonces alterna las unidades que combaten, comenzando por el jugador cuyo turno está en curso.



SANCTUS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	2+	2+	3	3	4	4	8	5+

Equipo: Rifle de Francotirador Silenciador. Su Familiar Avistaalmas, Garras de Familiar.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras de Familiar	Combate	Combate	4	0	1
Cuando una miniatura con un familiar mental combate, puede hacer 2 ataques adicionales con esta arma.					
Rifle de Francotirador Silenciador	36”	Pesada 1	4	-1	1D3
*Cada vez que elijas un objetivo para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Por cada 6+ para herir, esta arma inflige una herida mortal adicional al daño normal. Si una unidad **PSÍQUICO** pierde heridas como resultado de un ataque con esta arma, sufre Peligros de la disformidad después de resolver el ataque.*					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SANCTUS



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Rifle de Francotirador Silenciador** por una **Biodaga de Sactus**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Capa de Camuflaje: Cada vez que un ataque a distancia haga objetivo a una miniatura con esta habilidad mientras reciba beneficios de cobertura, suma +1 adicional a sus tiradas de salvación por armadura contra ese ataque.

Asesino del culto: Esta miniatura nunca podrá tener un Rasgo del Señor de la Guerra. Además, la Estratagema *Una Emboscada Perfecta* tiene un coste de Puntos de Mando de 0 cuando se usa para que afecte a esta miniatura.

Familiar avistaalmas: Las unidades no se benefician de cobertura en sus tiradas de salvación por los ataques efectuados por esta miniatura.



KELEMORFO



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	2+	3	3	4	3	8	5+

Equipo: Tres Revólveres Liberator y Cuchillo de Cultista.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Revólver Liberator	12”	Pistola 2	4	-1	2
Cuchillo de Cultista	Combate	Combate	Port.	0	1
Haz 1 ataque adicional con esta arma cuando el portador combate.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, KELEMORFO



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Reflejos sobrenaturales: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Pistolero: Cada vez que elijas un objetivo para un ataque a distancia realizado por esta miniatura, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor! Además, cada vez que impacta a un enemigo con un arma Pistola, puede hacer una tirada para impactar adicional contra el mismo objetivo y usando la misma arma. Esas tiradas para impactar extra no generan más impactos.

Gestas heroicas, inspiración heroica: Si esta miniatura mata a cualquier miniatura enemiga con sus armas de disparo, entonces hasta el final de la fase, después de resolver sus ataques, repite los resultados de 1 en las tiradas para impactar en unidades **INFANTERÍA <CULTO>** amigas a 6” o menos de esta miniatura.



NEXOS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	3+	3	3	4	3	8	5+

Equipo: Pistola Automática.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, NEXOS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Coordinador estratégico: Después de desplegar a esta miniatura en el campo de batalla, puedes eligir uno de tus marcadores de emboscada que haya en la mesa y quitarlo antes de volver a colocarlo donde quieras completamente dentro de tu zona de despliegue y a más de 12” de toda miniatura enemiga.

Además, si tu ejército es Veterano, tira 1D6 cada vez que algún jugador gaste Puntos de Mando para usarlos en una Estratagema mientras haya cualquier **NEXOS** de tu ejército en el campo de batalla. Si has gastado tú Puntos de Mando, y hay al menos un **PRIMUS <CULTO>** y un **NEXOS <CULTO>** de tu ejército en la mesa, suma 1 al resultado. Si ha sido tu oponente quien ha gastado Puntos de Mando, y hay al menos un **CLAMAVUS <CULTO>** y un **NEXOS <CULTO>** de tu ejército en la mesa, suma 1 al resultado. En cualquier caso, si el resultado es 6+, inmediatamente ganas 1 Punto de Mando.



BIOPHAGUS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Biophagus	6”	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Familiar	6”	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Equipo: Pistola Automática y Aguijón Inyector.

Miniaturas Adicionales: Hasta 1 Familiar Alchemicus (**+1 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Aguijón Inyector	Combate	Combate	+1	0	1D3

Esta arma siempre hiere a 2+, excepto a unidades ***VEHÍCULO*** *y* ***TITÁNICO****. Si un* ***PERSONAJE*** *pierde cualquier número de heridas por un ataque con esta arma, tira 1D6 después de resolver el ataque; si el resultado es mayor que la característica de Heridas de la miniatura objetivo, sufrirá 1D3 heridas mortales.*

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES (BIÓFAGUS)

PERSONAJE, INFANTERÍA, BIOPHAGUS

CLAVES (FAMILIAR)

INFANTERÍA, FAMILIAR, FAMILIAR ALCHEMICUS



HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Familiar Alchemicus: Si el Biophagus está acompañado por un Familiar, una vez por partida, cuando use su habilidad Mejora genómica, su Familiar podrá ayudarle. Si lo hace, tira 2D3 cuando tires en la tabla de la habilidad y elige qué resultado aplicas.

La muerte del Familiar es ignorada a efectos de Chequeos de Moral. Se considera que un Familiar tiene la clave **PERSONAJE** a efectos de ataques a distancia.

Mejora genómica: Esta miniatura puede mejorar una unidad **ABERRANTE <CULTO>** amiga que esté a 1” o menos de ella al final de cada una de tus Fases de Movimiento. Tira 1D6; con un 1, una miniatura de la unidad es eliminada. Después tira 1D3 y consulta la tabla siguiente para ver qué mejora obtienen los supervivientes para el resto de la batalla. Una unidad sólo puede ser objetivo de esta habilidad una vez por batalla.

1D3	BONIFICADOR
1	**Musculatura mejorada:** +1 a la Fuerza.
2	**Resistencia mejorada:** +1 a la Resistencia.
3	**Agresividad mejorada:** +1 a los Ataques.




CRUZACRESTAS ACHILLES

4 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
14”	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Composición: 1 Cruzacrestas Achilles.

Equipo: Láser de Minería Pesado, dos Ametralladoras Pesadas y Lanzabengalas.

Miniaturas Adicionales: Hasta 1 Cruzacrestas Achilles adicional (**+4 P. P.**), o hasta 2 Cruzacrestas Achilles adicionales (**+8 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Láser de Minería Pesado	36”	Pesada 1D3	9	-3	1D6
Ametralladora Pesada	36”	Pesada 3	4	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

VEHÍCULO, CRUZACRESTAS ACHILLES



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar el **Láser de Minería Pesado** por un **Lanzamisiles** o un **Mortero Pesado**.
- Cualquier miniatura puede cambiar su **Lanzabengalas** por un **Augur de Reconocimiento** o un **Observador**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lanzabengalas: Si una miniatura está equipada con un Lanzabengalas, cada vez que pierda una herida tira 1D6; con un 6, la herida no se pierde. Además, una vez por batalla, al inicio de tu Fase de Movimiento, puedes elegir una unidad **MOTORISTA <CULTO>** amiga a 6” o menos de esta miniatura; esa unidad moverá 6” adicionales cuando Avance esa fase sin necesidad de tirar el dado.

Vehículo de exploración: Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que el primer turno comience, esta unidad podrá mover un máximo de 9”. Esta unidad deberá terminar su movimiento a más de 9” de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden hacer esto, el jugador que mueve durante el primer turno mueve sus unidades primero.

Augur de Reconocimiento: Las unidades no se benefician de cobertura en sus tiradas de salvación por los ataques efectuados por una miniatura equipada con un Augur de Reconocimiento.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3” o menos sufre 1 herida mortal.

Observador: Si una miniatura está equipada con un Observador, incrementa la característica de Rango de sus armas a distancia 6”.



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
Chacal	14”	4+	4+	3	4	2	1	7	5+
Líder	14”	4+	4+	3	4	2	2	8	5+
Loboquad	14”	4+	4+	3	4	4	1	7	5+

Composición: 1 Líder Atalano y 3 Chacales Atalanos.

Equipo: Pistola Automática y Cargas Explosivas. El Loboquad Atalano, Ametralladora Pesada.

Miniaturas Adicionales: Hasta 4 Chacales Atalanos adicionales (**+3 P. P.**), o hasta 8 Chacales Atalanos adicionales (**+6 P. P.**). Por cada 4 Chacales Atalanos o Líderes Atalanos en la unidad, se puede incluir 1 Loboquad Atalano adicional (**+2 P. P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pistola Automática	12”	Pistola 1	3	0	1
Ametralladora Pesada	36”	Pesada 3	4	0	1
Cargas Explosivas	6”	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

MOTORISTA, CHACALES ATALANOS



OPCIONES DE EQUIPO

- El Líder Atalano y cada Chacal Atalano deben elegir dos objetos de la lista de *Armas Atalanas*. La misma miniatura no puede elegir dos veces la misma arma. Sólo una de cada cuantro de esas miniaturas pueden tener un **Lanzagranadas**, y sólo el Líder Atalano puede escoger el **Rifle Automático**, la **Pistola Bólter** o el **Hacha de Energía**.
- Cualquier Loboquad puede tener una **Pistola Automática**, una **Escopeta**, un **Arma Improvisada** o un **Pico de Energía**.
- Cualquier Loboquad puede cambiar la **Ametralladora Pesada** por un **Láser de Minería** o un **Incinerador Atalano**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3” o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.

Escoltas hábiles: Resta 1 a todas las tiradas para impactar en la Fase de Disparo que tengan como blanco a esta unidad.



SENTINEL BLINDADO DEL CULTO

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	4+	4+	5	6	6	1	7	3+

Composición: 1 Sentinel Blindado del Culto.

Equipo: Multiláser.

Miniaturas Adicionales: Hasta 1 Sentinel Blindado del Culto adicional (**+3 P. P.**), o hasta 2 Sentinels Blindados del Culto adicionales (**+6 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Multiláser	36”	Pesada 3	6	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

VEHÍCULO, SENTINEL BLINDADO DEL CULTO



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Multiláser** por un **Lanzallamas Pesado**, por un **Cañón Automático**, por un **Lanzamisiles**, por un **Cañón Láser** o por un **Cañón de Plasma**.
- Cualquier miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.
- Cualquier miniatura puede elegir una **Motosierra de Sentinel**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta unidad puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta unidad.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3” o menos sufre 1 herida mortal.

SENTINEL EXPLORADOR DEL CULTO

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”	4+	4+	5	5	6	1	7	4+

Composición: 1 Sentinel Explorador del Culto.

Equipo: Multiláser.

Miniaturas Adicionales: Hasta 1 Sentinel Explorador del Culto adicional (**+3 P. P.**), o hasta 2 Sentinels Exploradores del Culto adicionales (**+6 P. P.**).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Multiláser	36”	Pesada 3	6	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

VEHÍCULO, SENTINEL EXPLORADOR DEL CULTO



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Multiláser** por un **Lanzallamas Pesado**, por un **Cañón Automático**, por un **Lanzamisiles** o por un **Cañón Láser**.
- Cualquier miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.
- Cualquier miniatura puede elegir una **Motosierra de Sentinel**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Vehículo de exploración: Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que el primer turno comience, esta unidad podrá mover un máximo de 9”. Esta unidad deberá terminar su movimiento a más de 9” de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden hacer esto, el jugador que mueve durante el primer turno mueve sus unidades primero.

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta unidad puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta unidad.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3” o menos sufre 1 herida mortal.



LEMAN RUSS DEL CULTO



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10”	6+	4+	7	8	7-12+	3	7	3+
7”	6+	5+	7	8	4-6	1D3	7	3+
4”	6+	6+	7	8	1-3	1	7	3+

Equipo: Cañón de Batalla y Bólter Pesado.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Pesado	36”	Pesada 3	5	-1	1
Cañón de Batalla	72”	Pesada 1D6	8	-2	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

VEHÍCULO, LEMAN RUSS DEL CULTO



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el **Cañón de Batalla** de la torreta por un **Cañón Nova Erradicador,** por un **Cañón Automático Exterminador** o por un **Cañón de Batalla Vanquisher**.
- Esta miniatura puede cambiar su **Bólter Pesado** por un **Lanzallamas Pesado** o un **Cañón Láser**.
- Esta miniatura puede elegir dos **Lanzallamas Pesados,** dos **Bólteres Pesados,** dos **Cañones de Fusión** o dos **Cañones de Plasma**.
- Esta miniatura puede elegir una **Ametralladora Pesada** o un **Bólter Tormenta**.
- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.
- Esta miniatura puede tener objetos de la lista de *Mejoras de Vehículo*.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura.

Salida de plasma de emergencia: Si esta miniatura dispara con un Cañón de Plasma sobrecargado saca uno o más resultados de 1 para impactar, la miniatura no será destruida, sino que sufrirá 1 herida mortal por cada resultado de 1 después de que todos sus disparos hayan sido resueltos.

Avance demoledor: Si esta miniatura permanece estacionaria o mueve menos de la mitad de su capacidad de movimiento en su Fase de Movimiento, puede disparar su arma en la torreta dos veces en la siguiente Fase de Disparo, y ambas veces al mismo objetivo.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.



DOTACIÓN DE ARMAS PESADAS DEL CULTO

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Composición: 3 Dotaciones de Armas Pesadas.

Equipo: Rifle Láser y Granadas Frag.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Rifle Láser	24"	Fuego rápido 1	3	0	1
Granada Frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

INFANTERÍA, DOTACIÓN DE ARMAS PESADAS DEL CULTO



OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura debe elegir un objeto de la lista de *Armas Pesadas*.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Lealtad incuestionable: Cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** falle una tirada de salvación, y/o cada vez que una miniatura **PERSONAJE <CULTO>** sufra una herida mortal, antes de infligir el daño comprueba si hay alguna unidad **<CULTO>** o **HERMANOS DE PROGENIE** amiga a 3" o menos con esta habilidad. Si las hay, puedes elegir una de esas unidades y tirar 1D6; con un 4+ el personaje no sufre daño pero una de las miniaturas de la unidad escogida (a tu elección) muere. Si no, el personaje sufre el daño de la manera habitual.



MUELERROCAS GOLIATH



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10”	4+	4+	6	7	6-10+	6	7	4+
6”	4+	5+	6	7	3-5	1D6	7	4+
4”	4+	6+	6	7	1-2	1D3	7	4+

Equipo: Láser de Minería Pesado, Ametralladora Pesada y Pala Trituradora.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Láser de Minería Pesado	36”	Pesada 1D3	9	-3	1D6
Ametralladora Pesada	36”	Pesada 3	4	0	1
Pala Trituradora	Combate	Combate	+3	-2	1D3
El portador puede hacer 1D3 ataques extra en el turno en el que realice un movimiento de carga.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, MUELERROCAS GOLIATH



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir un **Alijo de Cargas de Demolición**.
- Esta miniatura puede cambiar su **Láser de Minería Pesado** por un **Incinerador de Supresión** o por un **Cañón Sísmico Pesado**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Maquinaria robusta: Cada vez que esta miniatura pierda una herida tira 1D6; con un 6 la herida no se pierde.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 6 miniaturas de **INFANTERÍA <CULTO>**. Cada **PATRIARCA** ocupa el espacio de cinco miniaturas.




CAMIÓN GOLIATH

4 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12"	6+	4+	6	6	6-10+	3	7	4+
8"	6+	5+	6	6	3-5	1D3	7	4+
4"	6+	6+	6	6	1-2	1	7	4+

Equipo: Cañón Automático Doble y Ametralladora Pesada.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Automático Doble	48"	Pesada 4	7	-1	2
Ametralladora Pesada	36"	Pesada 3	4	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, <CULTO>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, CAMIÓN GOLIATH



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir un **Alijo de Cargas de Demolición**.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Maquinaria robusta: Cada vez que esta miniatura pierda una herida tira 1D6; con un 6 la herida no se pierde.

Descubierto: Las miniaturas embarcadas en esta miniatura pueden disparar en su Fase de Disparo. Si lo hacen, mide el alcance y la línea de visión desde cualquier punto de esta miniatura y toda restricción y modificadores que se apliquen a esta miniatura también se aplican a sus pasajeros. Por ejemplo, los pasajeros no pueden disparar el mismo turno que esta miniatura se haya Retirado, sólo pueden disparar Pistolas si esta miniatura está a 1" o menos de una unidad enemiga, etc.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 10 miniaturas de **INFANTERÍA <CULTO>**. Cada **PATRIARCA** ocupa el espacio de cinco miniaturas.



CHIMERA DEL CULTO

5 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12"	6+	4+	6	7	6-10+	3	7	3+
8"	6+	5+	6	7	3-5	1D3	7	3+
4"	6+	6+	6	7	1-2	1	7	3+

Equipo: Multiláser, Bólter Pesado y dos Sistemas de Rifles Láser.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Pesado	36"	Pesada 3	5	-1	1
Sistema de Rifles Láser	24"	Fuego rápido 3	3	0	1
Esta arma sólo puede disparar si hay una unidad embarcada en el vehículo.					
Multiláser	36"	Pesada 3	6	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, CULTOS GENESTEALER, HERMANOS DE PROGENIE

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHIMERA DEL CULTO



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el **Bólter Pesado** por un **Lanzallamas Pesado**.
- Esta miniatura puede cambiar el **Multiláser** por un **Lanzallamas Pesado** o un **Bólter Pesado**.
- Esta miniatura puede elegir una **Ametralladora Pesada** o un **Bólter Tormenta**.
- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-Asesino**.
- Esta miniatura puede tener objetos de la lista de *Mejoras de Vehículo*.

HABILIDADES

Emboscada del culto: (Ver pág. 38 y la FAQ 1.2).

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima Fase de Disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta miniatura.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 12 miniaturas de **INFANTERÍA HERMANOS DE PROGENIE**. Cada **DOTACIÓN DE ARMAS PESADAS DEL CULTO** ocupa el espacio de dos miniaturas y cada miniatura **OGRETE** ocupa el de tres miniaturas. Si durante el despliegue, esta unidad se despliega emboscada usando la habilidad Emboscada del culto, sólo las unidades con la habilidad Emboscada del culto pueden estar embarcadas en esta miniatura cuando ésta sea desplegada.



TALADRADORA TECTÓNICA



Equipo: Ninguno.

CLAVES DE FACCIÓN

CULTOS GENESTEALER

CLAVES

SECTOR MECHANICUS, TALADRADORA TECTÓNICA

HABILIDADES

Estructura del Sector Mechanicus: Después de desplegar, una Taladradora Tectónica se considera un elemento de escenografía. No puede moverse por ningún motivo, no se considera una miniatura amiga ni enemiga y no puede ser blanco de, ni le afectan los ataques ni las habilidades.

A menos que puedan **VOLAR**, los **VEHÍCULOS**, **MONSTRUOS**, **CABALLERÍA** y **MOTORISTAS** sólo pueden situarse a nivel del suelo de una estructura del Sector Mechanicus. A menos que puedan **VOLAR**, la **INFANTERÍA**, **BESTIAS** y **ENJAMBRES** deben trepar por vigas, escaleras o muros para ascender o descender entre los diferentes niveles de una estructura Sector Mechanicus. Se asume que la **INFANTERÍA** puede sortear las vigas, contrafuertes y cadenas colgantes sin impedimentos.

Las unidades de **INFANTERÍA** que estén completamente sobre una estructura Sector Mechanicus reciben la bonificación a sus tiradas de salvación por estar en cobertura. Otro tipo de unidades que estén completamente sobre la estructura recibirán cobertura si al menos el 50% de cada miniatura está a cubierto desde el punto de vista de la unidad que dispara.



Acceso subterráneo: Una vez por turno, en su Fase de Movimiento, una unidad **INFANTERÍA** o **MOTORISTA** con la habilidad Emboscada del culto puede abandonar el campo de batalla si todas sus miniaturas están a nivel del suelo y pueden mover a 1" o menos de esta miniatura. Una unidad no puede hacerlo si acaba de llegar este turno como refuerzos. Si lo hace, retira esa unidad del campo de batalla. Al final de su próxima Fase de Movimiento, pon esa unidad en cualquier punto de la mesa a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si la batalla finaliza antes de redesplegar a esa unidad, resultará destruida.

Activar la taladradora: Si una miniatura de tu ejército está en una Taladradora Tectónica al final de su Fase de Movimiento, y no hay miniaturas enemigas en ella, puedes activar la taladradora. Si lo haces, primero tira 1D6 por cada unidad a nivel del suelo que se encuentre a 3" o menos de la punta de la taladradora de esta miniatura; con un 6, esa unidad sufre 1D6 heridas mortales. Después vuelve a tirar 1D6, sumando 1 al resultado por cada nueva vez que la taladradora haya sido activada durante la batalla. Si el total es menor a 6, tendrá efecto el Temblor sísmico, pero con 6+, tanto el Temblor sísmico como el Terremoto sísmico tendrán efecto a la vez. El Terremoto sísmico sólo tendrá efecto una vez por batalla, independientemente de cuántas Taladradoras Tectónicas haya en el campo de batalla.

***Temblor sísmico*:** Hasta el principio de tu próxima Fase de Movimiento, resta 2 a las tiradas de carga realizadas por unidades que estén a 12" o menos de esta miniatura. Esto no se le aplica a unidades con **VOLAR** y los efectos de múltiples Temblores sísmicos no son acumulativos.

***Terremoto sísmico*:** Dibuja una línea imaginaria de 1mm de grosor desde un extremo del campo de batalla hasta el otro, la cual cruce con esta miniatura. Tira 1D6 por cada unidad con la que se cruce la línea a nivel del suelo y que no tenga **VOLAR**; con 4+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y su característica de Movimiento se reduce a la mitad hasta el final de su Fase de Movimiento.